

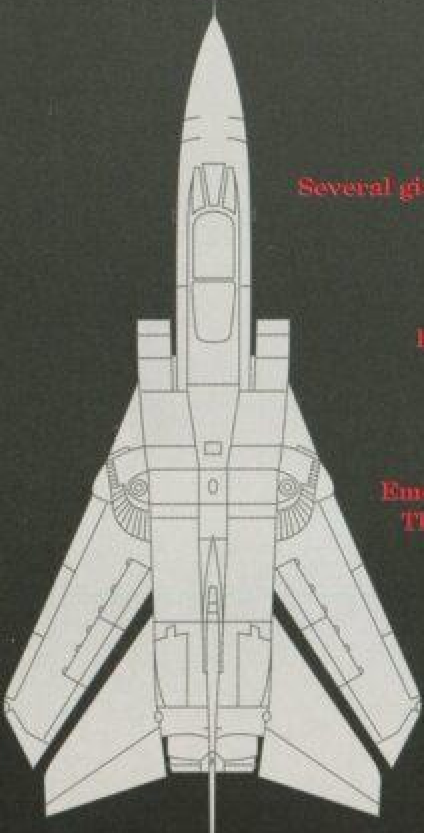
PlayStation

Let's dance in the Sky

SIDEWINDER® 2

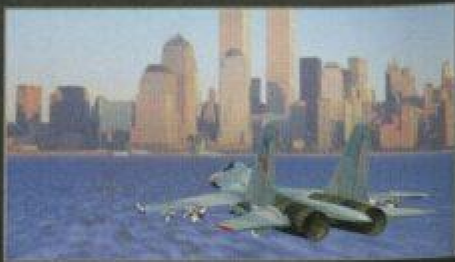
International terrorists control a mighty military force backed by outlaw countries. Their campaign for world domination is exploding into action on all fronts simultaneously. You are a first class fighter pilot. You are in the enviable spot of heading up an elite team of flyers charged with halting the worldwide enemy offensive.

ASMIK



PROLOGUE

It is the year 200X.
A terrifying plot threatens global peace.
Several giant corporations, bent on world conquest,
have pooled their resources and
merged into one huge conglomerate.
The members of the United Nations,
concerned about this turn of events,
have reconstituted the powerful air forces
they were supposed to have disbanded.
As a new member of Sidewinder,
you must fulfill your responsibilities
to restore order and world peace.
Emergency! Emergency! Emergency stations!
This is not a drill! Repeat, this is not a drill!



For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2ブロック

アナログジョイスティック SCPH1110［SCEI］対応

アナログコントローラ 対応

SLPS00954

Let's dance in the Sky

SIDEWINDER 2

STAFF
企画・制作：（株）アスミック ソフトウエア事業部
プログラム：（株）ペガサス・ジャパン、（有）ビットタウン
CGムービー　ディレクター：佐藤敦紀
　　　　　　ビジュアルデザイン：樋口真嗣
　　　　　　写真協力：徳永克彦
パッケージアートディレクション・デザイン：MIKE SMITH
パッケージCG：（株）リンクス
解説書　構成・デザイン・文：北川裕美子（E's）

・ごあいさつ
　このたびは、アスミックのプレステーション用CD-ROM『SIDEWINDER2』をお買い上げいただきありがとうございます。
ご使用の前に、この解説書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
　また、商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤作動等をおこすような場合は、恐れ入りますが、下記までご一報ください。
なお、内容・攻略に関するお問い合わせには、お答えできませんので、ご了承ください。

株式会社アスミック ソフトウエア事業部
〒162 東京都新宿区揚場町1-21 TEL.03-3235-5992（受付時間 月〜金10:00〜17:00）

ASMIK

BASICS ゲームの始めかた

ここでは、ゲームを始める前に設定できる各種項目やどのような遊び方があるのかをそれぞれ説明します。

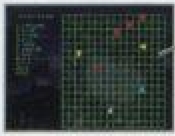






GAME

ここでは、MISSIONが与えられ、
機体を選び、作戦を遂行していきます。
与えられるMISSIONを1つ1つ成功させてください。
詳しくはP. 12以降を参考にしてください。



EDIT

ミニミッションを作成できます。
敵機を配置したり地形、制限時間を自分で決めてMISSIONを楽しむことができます。
詳しくはP. 20を参考にしてください。



OPTION

SYSTEMではコントローラタイプなどの設定（次ページ参照）、SOUNDではSTEREO/MONOの設定やBGMのON/OFFの設定の他、BGMを聞いたり、VOLUME LEVELの設定（HIGH/MIDDLE/LOW)ができます。

※タイトル画面では、◎ボタンで決定、方向キーの上下で、項目を選択し、方向キーの左右で、設定の変更をします。その画面から出る場合は、EXITで◎ボタンを押してください。

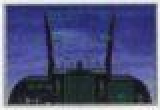
OPTION-SYSTEM の設定

- **GAME LEVEL**…シナリオの難易度、ミサイル数の制限を設定します（→P. 13）。
  EASY（やさしい）/ NORMAL（ふつう）/ HARD（難しい）
- **CONTROLLER MODE**…コントローラタイプを設定します（→P. 6、P. 8）。
  ROOKIE（初心者向き）/ NOVICE（中級者向き）/ EXPERT（上級者向き）
- **KEY CONFIGURATION**…コントローラのボタン設定をします。
- **CALIBRATION**…アナログジョイスティック（別売）のアナログ設定をします（→P. 10）。
- **VIBRATION**…アナログコントローラの振動機能を設定します。 ON/OFF
- **COCKPIT TYPE**…コックピットのタイプを選択します。 TYPE-A/TYPE-B
- **LANGUAGE**…表示される文字の言語を設定します。 JAPANESE/ENGLISH
- **VIEW**…コントローラの操作で、カメラ視点を切り替えられるかどうか設定します。
- **PLANE**…画面に自機を出すか否かを設定します ON/OFF（→P. 17）。
- **SPECIAL MOVIE**…新作『LSD』『宇宙機動ヴァンアーク』の予告編が収録されています。

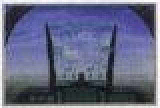
周辺機器について

『SIDEWINDER2』では、ノーマルコントローラの他にも、別売りのアナログコントローラ（DUAL SHOCK・SCEI製以下アナコン）、アナログジョイスティック（SCEI製）を使用することができます。別売りのコントローラを使用する場合には、プレイステーション本体に接続後、本体の電源をONにしてください。
また、ゲームのデータをSAVE（保存）するためには、別売りのメモリーカード（SCEI製）が必要になります。

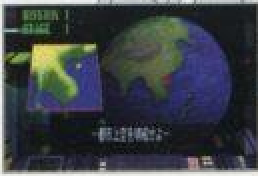
COCKPIT A



COCKPIT B



MISSION START
OPTIONで、各種設定を終了したら、MISSION START! GAMEかEDITを選択して、ゲームをスタートしましょう！





コントローラの操作方法（ROOKIE/NOVICE）

ここでは、ROOKIE（初心者向け）とNOVICE（中級者向け）においてのコントローラの操作方法を説明します。

ROOKIE



- L1 ボタン スロットル開度ダウン
- 方向キー 上下で下降/上昇 左右で旋回
- セレクトボタン コックピット視点/機体後方視点の切り替え
- スタートボタン ゲームのポーズ（中断） RESUME MISSON→ポーズ解除 ABORT MISSON→ミッションを中止
- R1 ボタン スロットル開度アップ
- △ボタン 使用しません（※注）
- ○ボタン ミサイル発射
- ×ボタン バルカン発射
- □ボタン+R1 ボタン レーダーレンジ切り替え

NOVICE



- L2 ボタン ヨーイング（左）
- L1 ボタン スロットル開度ダウン
- 方向キー 上下で下降/上昇 左右でローリング
- セレクトボタン ROOKIEと同じ
- スタートボタン ゲームのポーズ（中断） RESUME MISSON→ポーズ解除 ABORT MISSON→ミッションを中止
- R2 ボタン ヨーイング（右）
- R1 ボタン スロットル開度アップ
- △ボタン 使用しません（※注）
- ○ボタン ミサイル発射
- ×ボタン バルカン発射
- □ボタン+R1 ボタン レーダーレンジ切り替え

ROOKIE/NOVICE共に

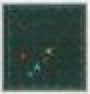
L1 ボタン＋R1 ボタン（同時押し）：アフターバーナー
L2 ボタン＋R2 ボタン（同時押し）：エアブレーキ
OPTIONでVIEWをONにした際に
□ボタン＋L1 ボタンまたは
□ボタン＋方向キーでカメラ視点切り替え （→P. 17）

※注 ROOKIE/NOVICEで使用するミサイルは、対空・対地共通の万能ミサイルです。ただし、ミッションによっては、特殊ミサイルを使用することがあります。特殊ミサイルを使用するミッションに限りミサイルの切り替えは△ボタンでおこないます。

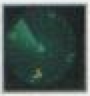
画面のみかた（コックピット視点）

ミサイルは、ロックオンされてから撃たないと敵機を追尾しないので、ロックオンされていないときには撃つ意味がありません。また、バルカンは、敵機が射程圏内に入るとバルカン照準があらわれるので、それから撃つと有効です。

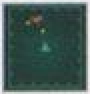




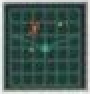
高度識別
（自機から60000m）



遠距離（L）
（自機から240000m）



中距離（M）
（自機から120000m）



近距離（S）
（自機から65000m）

チャフ/フレアについて

「SIDEWINDER2」では、敵側のレーダーから逃れ錯乱させる目的でアルミ箔などを散布するチャフ、赤外線追尾型ミサイルをかわすのに使うフレアは、ゲームレベル、コントローラタイプに関係なく自動になっています。

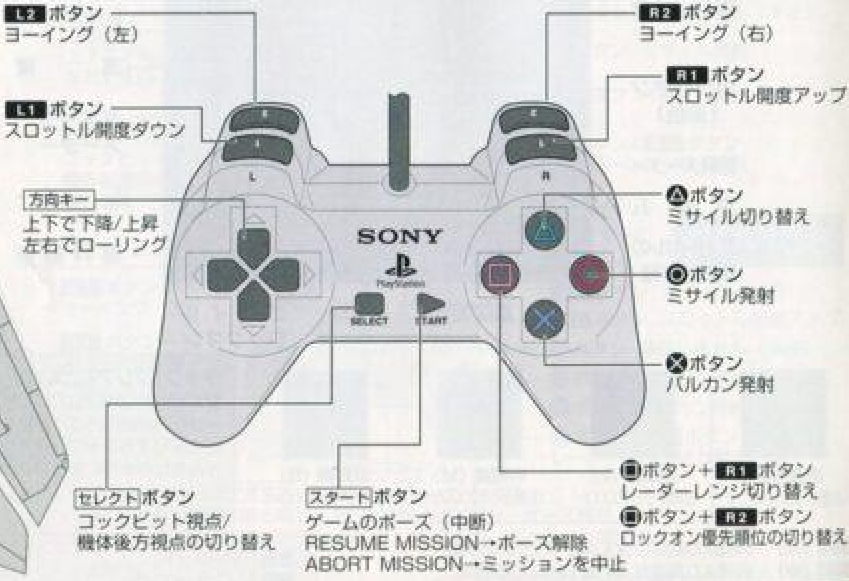
矢印（大）…自機より高度が500mより上にある機体
矢印（中）…自機より高度が上下500mにある機体
矢印（小）…自機より高度が500mより下にある機体
赤い×…敵のミサイル
青い×…自機・僚機のミサイル
矢印の色の意味は近/中/遠距離レーダーと同じ。
地上物は表示されません。

赤色…ターゲット
黄色…ノンターゲット
水色…味方
◉ボタン＋R1ボタンで切り替え
A（近/中/遠距離自動切り替え）→L→M→S

コントローラの操作方法（EXPERT）

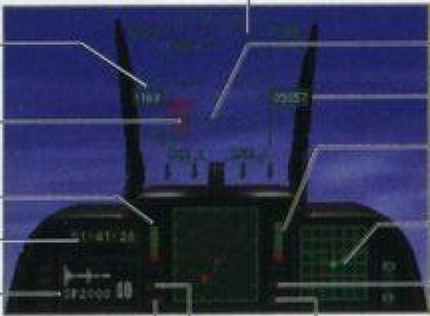
ここでは本格的に戦闘機を操作したい人のための
コントローラ操作方法（EXPERT）を説明します。

L1ボタン＋R1ボタン（同時押し）：アフターバーナー
L2ボタン＋R2ボタン（同時押し）：エアブレーキ



OPTIONでVIEWをONにした際に
□ボタン＋L1ボタンまたは
□ボタン＋方向キーでカメラ視点切り替え
(→P. 17)

画面のみかた（コックピット視点）



ミサイル（武装）の種類


AIM-9L（対空）

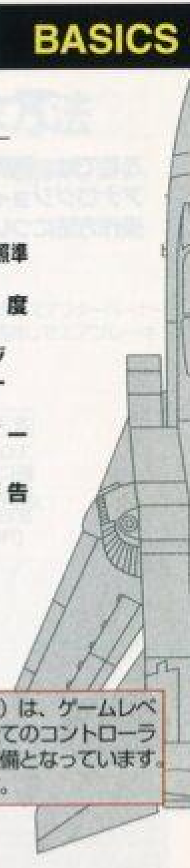

AIM-120（対空）


AGM-88（対艦・対地）


AGM-65（対地）

※その他、ミッションによっては特殊ミサイルがあります。
武器選択画面で確認してください。

※バルカン（機関砲）は、ゲームレベルに関係なく、全てのコントローラタイプで、標準装備となっています。
弾数は無制限です。

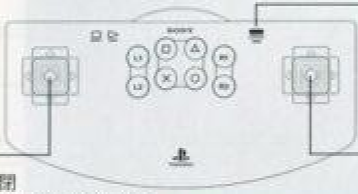




アナログジョイスティックの操作方法

**ここでは、別売りの
アナログジョイスティック(SCEI製）の
操作方法について説明します。**

※アナログジョイスティックでは、KEY CONFIGURATIONができません。



※アナログジョイスティックをコントローラ端子につなげてから電源を入れ、タイトル画面のメニューからOPTIONを選んでください。CALIBRATIONを選ぶと、ジョイスティックの設定ができます。遊ぶ前に必ず設定してください。



◎ボタン　ミサイル切り替え（EXPERTのみ）
STARTボタン/SELECTボタンは
ノーマルコントローラと同じです。

アナコン（DUAL SHOCK）の操作方法

ここでは、別売りのアナコン（DUAL SHOCK）（SCEI製）の操作方法について説明します。メニュー画面での項目の変更などは方向キーでおこないます。



セレクトボタン
コックピット視点/機体後方視点の切り替え

方向キー
項目の選択

左スティック
自機の操作

スタートボタン
ゲームのポーズ（中断）
（ノーマルコントローラと同じです）

△ボタン
ミサイル切り替え（EXPERTのみ）

○ボタン
ミサイル発射

×ボタン
バルカン発射

右スティック
使用しません

L1ボタン＋R1ボタン同時押しでアフターバーナー
L2ボタン＋R2ボタン同時押しでエアブレーキ

□ボタン＋R1ボタン
レーダーレンジ切り替え

□ボタン＋R2ボタン
ロックオン優先順位の切り替え
（EXPERTのみ）



L2ボタン
ヨーイング（左）
（ROOKIEでは不可）

L1ボタン
スロットル開度ダウン

R2ボタン
ヨーイング（右）
（ROOKIEでは不可）

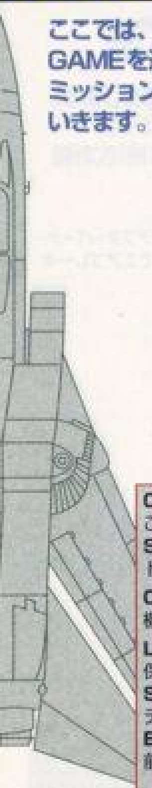
R1ボタン
スロトッル開度アップ

※ROOKIE/NOVICEの場合、アナログジョイスティック・アナコンのミサイル切り替えボタンの操作は、ノーマルコントローラと同じです。

アナログジョイスティック、アナコン（DUAL SHOCK）で遊ぶ場合には、アナログモード（アナコンのLED表示は赤の状態）を選択してください。ゲーム中にアナログ/デジタルの切り替えをすると誤作動を起こす場合があります。アナコンの振動機能はOPTIONでON/OFFできます。また、旧型のアナコンでは振動機能に対応していません。



MISSIONの進めかた



ここでは、タイトル画面の後にGAMEを選んだ場合のミッションの進め方を説明していきます。

- OPTIONで各種設定をする。
- ブリーフィング（作戦を聞く）
- 機体選択と武器選択でMISSIONスタート
- MISSION終了
  - ▶MISSION COMPLETED（成功）
    - 機体のレベルアップ
    - 次のMISSIONへ
  - ▶MISSION FAILED（失敗）
    - RETRY?（残5機でGAME OVER）

CAMPAIGN
ここで、作戦を聞き、MISSIONへ（→P. 12）

SPECIAL
トレーニング/ボーナスステージが現れます（→P.19）

CUSTOM
機体をレベルアップします（→P. 18）

LOAD
保存したデータを読み込みます（→P. 19）

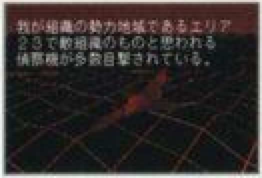
SAVE
データを保存します（→P. 19）

EXIT
前の画面に戻ります

ここでは、MISSIONに移ったり、機体をレベルアップさせます。また、ゲームデータのSAVE/LOADもこの画面で行います。



作戦内容の確認



この画面で、MISSION内容を確認します。
敵機の種類、地形などが表示されますので、
その情報を参考に機体を選んでください。

機体を選択（武器選択）



操縦する機体を選択します。
方向キーの上下で選び、◉ボタンで決定します。
選択機種数は、MISSIONをクリアすることで増えていきます。ゲームレベルがNORMALかHARDの場合、機体選択後には、搭載するミサイルの数を選択してください。

MISSION 1 – STAGE 1で、機体がF-1 の場合

	EASY	NORMAL	HARD
ROOKIE	万能型 無制限	万能型 最大43	万能型 最大36
NOVICE	万能型 無制限	万能型 最大43	万能型 最大36
EXPERT	AIM9L 無制限 AIM120 無制限 AGM88 無制限 AGM65 無制限	AIM9L 最大7 AIM120 最大7 AGM88 最大0 AGM65 最大19	AIM9L 最大6 AIM120 最大6 AGM88 最大0 AGM65 最大16

※武器選択について
コントローラタイプがROOKIE/NOVICEの場合、使用するミサイルは対空・対地共通の万能型のミサイル1種（SP2000）です。EXPERTの場合は、何種類かのミサイルを切り替えて使用します。ゲームレベルがEASYの場合はミサイル数は無限大、NORMALの場合は搭載できるミサイルの最大数に制限があり、HARDの場合も制限ありで、NORMALよりも少ない数しか搭載できません（左表参照）。



MISSIONの終了条件

MISSION成功、
失敗をここで説明します。
作戦内容画面をしっかり見て
戦闘に挑みましょう。



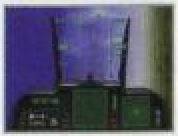
MISSIONには、ターゲットを破壊する、敵戦闘機を全て撃墜するなど、さまざまな目的があります。目的を遂行すれば、MISSIONは終了します。ただ敵機を撃ち落とすのではなく、作戦内容に沿った戦闘を心がけましょう。

MISSION COMPLETED

MISSION FAILED



敵機に撃墜されたり、墜落したり、燃料切れや、僚機が撃ち落とされた場合、MISSIONは失敗になります。燃料メーターやダメージメーター、メッセージを確認しながら戦闘するようにしましょう。



ABORT MISSION

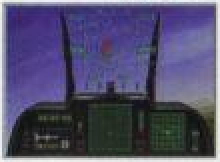


MISSION途中で、STARTボタンを押すと中断することができます。
ここで、ABORT MISSIONを選ぶと、
MISSIONをやめることができます。
続ける場合は、RESUME MISSIONを選びます。

MISSIONのいろいろ

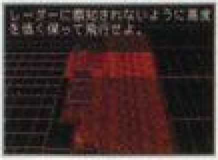
「SIDEWINDER2」ではさまざまなMISSIONがあります。
目的をしっかり把握し、
遂行することがMISSIONの成功につながります。

ex.1 敵戦闘機を全て迎撃せよ



このMISSIONでは、文字どおり、出てくる敵戦闘機を全て撃墜することが目的です。味方機を撃たないように気をつけて、敵機を撃墜しましょう。

ex.2 味方基地へ移動せよ



敵機・敵施設を撃墜してもMISSIONクリアにはなりません。敵のレーダーに察知されないように高度を低く保ちながら、味方の基地へ移動しましょう。

ex.3 地上施設を全て破壊せよ



高度を低く保ちながら飛行し、敵施設を見つけだしてください。地上にある敵施設に照準をあわせ、一つずつ確実に破壊していきましょう。



何が目的なのかは、ブリーフィング画面で確認できます。どんな地形で戦闘するのかを、しっかりとこの画面で確認してからMISSIONに移ってください。
また、MISSIONによっては、特殊ミサイル（山火事を消す消火ミサイルなど）もあるので、必ず作戦内容で確認してください。





離着陸・発着艦について

「SIDEWINDER2」では、飛行場から離陸したり、
空母に着艦することもあります。
ここでは、離着陸のテクニックを紹介しましょう。

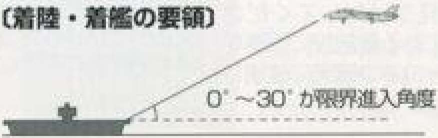


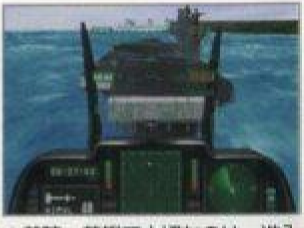


▲離陸・発艦の際は、スロットルの開度をあげて、急上昇する気持ちで機首をもち上げていきましょう。
機首の角度には要注意です。

MISSIONによっては、飛行場から離陸したり、空母から発艦して目的の場所へ向かうことがあります。
離陸の際は、速度を上げて、機首をもち上げましょう。
また、飛行場への着陸や空母への着艦は、うまく速度を落として、止まってください。
注意することは、速度と高度と進入角度です。
（GAME LEVELによってそれぞれの判定条件が違います。）

〔着陸・着艦の要領〕





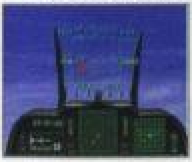
▲着陸・着艦で大切なのは、進入角度と、進入速度・高度の3つ。機首の下げすぎにも注意です。慎重に操縦しましょう。

視点のバリエーション

視点は3種類

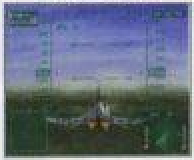
ここでは、3種類の視点を紹介します。
戦いやすい視点を選んで、MISSIONを遂行していきましょう。
視点の切り替えは SELECT ボタンでおこないます。

コックピット画面



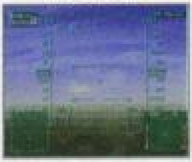
コックピット内部からの視点です。画面下にすべての情報が集まるので、プレイ中の目線の移動が少なくなります。

機体後方画面



OPTIONでPLANEをONにすると、この視点になります。自機の動きを見ながら、操縦することができます。

機体後方画面



OPTIONでPLANEをOFFにすると、この視点になります。自機が映らないので、上級者向けの視点ともいえます。

機体後方画面のみかた





OPTIONでVIEWをONにした際に
■ボタン+ L1 ボタンまたは
■ボタン+方向キーでカメラ視点切り替えができます。

CUSTOM POINTと機種の改良

MISSIONをクリアするとポイントをもらうことがあります。
そのポイントで、機体をレベルアップさせていくことができます。
自機から愛機へ………。
機体の性能を強くしていきましょう。

レベルアップは、機体を選ぶことから始まります。機体にはそれぞれSPEED/ATTACK/DEFENSE/STABILITYという4項目にわたってレベルがあります。



どの項目のレベルをあげていくか決めましょう。CUSTOM POINTの数だけレベルをあげることができます。(CUSTOM POINTは使いきらずに貯めておくことができます。)機種によってはレベルアップの限界もあります。



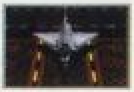
SPEED………最高速度、巡航速度の評価です。レベルアップにより、機体の速度が増します。
ATTACK……空/地上に対する攻撃の評価です。レベルアップにより、攻撃力が増します。
DEFENSE…攻撃に対する耐久度の評価です。レベルアップにより、より多くの攻撃に耐えることができます。
STABILITY…低速時の安定性能の評価です。レベルアップにより、低速時のストールが発生しにくくなります。

階級について



MISSIONを成功させると、階級があがることがあります。昇級することによって、始めは使えなかった機体が使用可能になります。





ゲームのSAVEとLOAD



SAVE画面は、どこに保存するかを聞いてくるので、場所を選んで◎ボタンを押しましょう。
メモリーカードにアクセス中は、カードをぬかないでください。



保存したゲームデータの続きからゲームを始める場合はLOADを選んで、データを選び、◎ボタンを押してください。SAVEの時と同じく、カードにアクセス中はカードをぬかないでください。

途中でゲームをやめたい場合にはメモリーカードにゲームデータを保存しておきましょう。

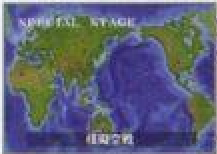


次のMISSIONへ



データをSAVEしたら（しなくても可）、次のMISSIONへ進みましょう！MISSIONによっては、クリア後にゲームメニューに戻らずに、次のMISSIONに進む場合があります。こまめにSAVEすることを心がけましょう。

※空中給油について
空中給油機のノズルと画面中央の〈W〉をあわせ、適正な距離に近付けてください。



※MISSIONのクリア条件によっては、ボーナスステージがあらわれることがあります。SPECIALの画面で赤く点灯しているステージは、プレイできます。

EDITについて

EDITの流れ

ここでは、自機はもちろん敵機などを自由に配置して、オリジナルのMISSIONをつくるEDITモードについて説明します。

EDITには、以下のような項目があります。
EDITOR ·EDITモードをはじめます。
LOAD···· 保存したデータを読み込みます。
INITIALIZE···EDIT中のデータを消去します。
EXIT ··前の画面に戻ります。



どの地形を使うか4つの地形(ISLAND/MOUNTAIN/DESERT/CITY) の中から選択してください。

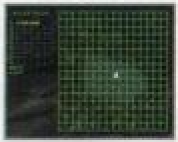


MAP SELECT



まず、自機、味方機、敵機（地上物）を配置します。
1～9に黄色の点灯を合わせ、◎ボタンを押し、
機種を選び　マスの中に配置してください（自機以外は配置しなくても可）。
L1ボタンまたは、R1ボタンで、機体の向きを変えることができます。

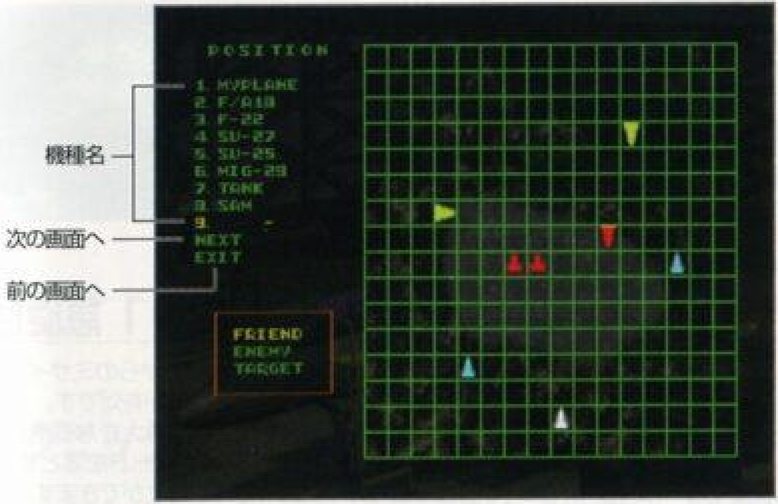
POSITION





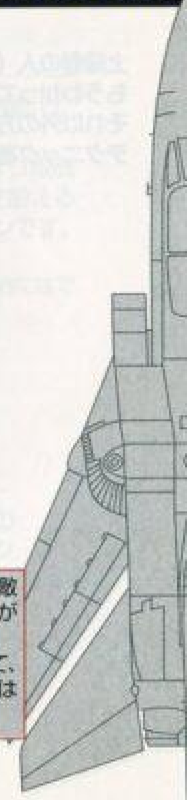
MY PLANE/FRIEND/ENEMY/TARGETの、それぞれの機種、階級（レベル）を決め、配置したら、一度、つくったデータをSAVE（保存）しましょう。FLYを選んだ後、LIMIT（制限時間　1～5分)、TIME（時間帯　夜明け/昼間/夕方/夜間）とBGM（7種類）を決めます。設定後、機体と武器を選択し、つくったミッションをスタートすることができます。

EDITについて



▲	MYPLANE（自機）	白　色
▲	FRIEND（味方機）…………	水　色
▲	ENEMY（敵機）………	黄　色
▲	TARGET（空中ターゲット）…	赤　色
┻	TARGET（地上ターゲット）…	赤　色

好きな地形、好きな敵機種、そして、好きな敵機配置で、自分だけのMISSIONをつくることができます。
EDITモードで、自分だけのMISSIONをつくって、通常のMISSIONとは違う醍醐味を味わってみてはいかがでしょうか。



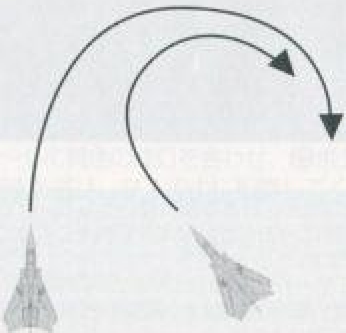
CAPTURE

フライトテクニック

上級者の人（または戦闘機に詳しい人）は、
もうわかっていることかもしれませんが、
それ以外の方もぜひ、ここで紹介する
テクニックを使って、戦闘してみてください。

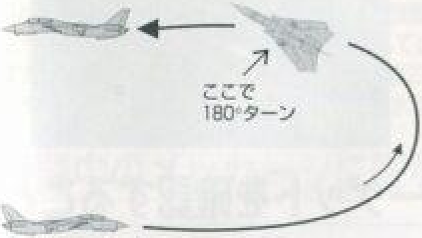


テクニック：その1 急旋回



敵機を避けるとき、敵からのミサイルを
避けるときは、急旋回が有効です。
高速のままだと、機体は大きな弧を描いて旋回しますが、スピードを落とすと、
機体を急旋回させることができます。
急旋回させる場合はスピードを落とす
これを心がけてください。

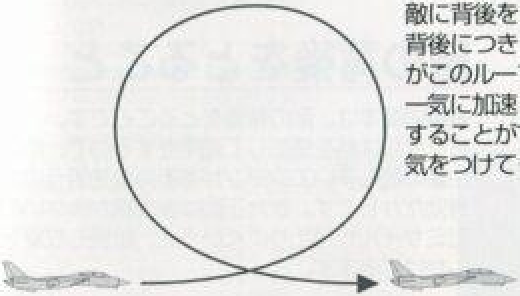
テクニック：その2 インメルマン・ターン



ラインの頂点とするところで、半横転し、背面になるのを水平に直す方式。
180度ターンで、元の位置、つまり敵機のいるところに戻り　再度攻撃を加えるための旋回がインメルマン　ターンです。

※コントローラタイプがROOKIEの場合にはできません。

テクニック：その3 ループ（宙返り）

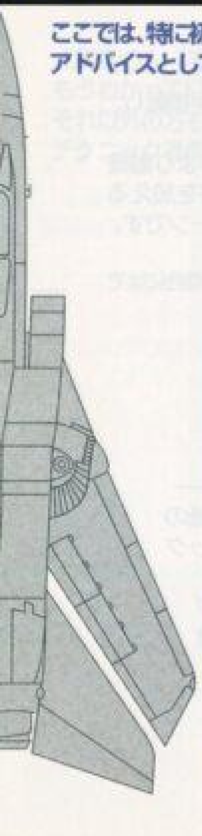


敵に背後をとられた場合に一気に敵機の背後につき　形勢を逆転するテクニックがこのループです。
一気に加速し、上昇させると、ループすることができます。失速、高度には気をつけてください。



アドバイス

ここでは、特に初心者の人に心がけてもらいたいことをアドバイスとして紹介します。





ターゲットを確認すること



MISSIONによっては、ターゲットを撃墜せよというのがあります。ターゲットとなっている機体は赤色でレーダーに表示されています。他の敵機には構わず、赤いターゲット機を確認し、撃墜することだけに集中しましょう。

敵の背後をとること



戦闘の基本は、敵の背後をとることです。ミサイルは熱を感知して追尾をするので、熱発生量の最も多いエンジンがある背後を狙うのが有効だからです。また正面は表面積が少ないのでミサイルが当たりにくいうえ、敵機も攻撃をしかけてきます。

弾切れ/燃料切れ/時間制限に注意

GAME LEVELがEASYでは、さほど問題はありませんが、NORMAL/EXPERTでは、
ミサイルの残数を気にしながら戦闘をしていかなければいけません。
また、弾切れだけではなく、燃料の残量にも、気を配らなければいけません。
MISSIONによっては、制限時間がありますので、ブリーフィング画面で確認してください。

戦闘中のメッセージに気を配ること

WARNING
文字は赤色と黄色で表示されます
　赤色・敵機の放ったミサイルがかなり近くに存在しています。
　黄色・敵機の放ったミサイルが遠いところに存在しています。
DAMAGE
文字は赤色で表示されます。
自機がミサイル等の攻撃により、
ダメージを受けたときに表示されます
ダメージメーターに気を配りましょう。
PULL UP
文字は黄色で表示されます
高度が500m以下になると表示されます
表示された場合には高度をあげましょう。
STALL
文字は赤色で表示されます
高度を15000m以上に上げようとした場合か機体の最低速度以下の速度で飛行しているときに表示されます。
高度、速度を調整していきましょう。
他にも、作戦を慎重に遂行せよなど、MISSIONの目的に対するメッセージも出ます　有用な情報もメッセージによって表示されるので、ガンガン攻撃するだけでなく、冷静にメッセージを聞いて、戦っていく必要もあります

戦闘中には、有用な情報がメッセージとして
表示されます。
無謀にガンガン戦闘を続けるのではなく
メッセージによっては、冷静にMISSIONを
進めることも心がけましょう。







機種紹介

ここでは、始めに使用できる機種を4つ紹介します。



F-1

SPEED　　初期LEVEL.1
ATTACK ‥‥初期LEVEL.1
DEFENSE ‥初期LEVEL.1
STABILITY ‥初期LEVEL.1
発着艦‥　不可能

日本初の超音速機。もともと練習機として開発されたが、対艦攻撃用に支援戦闘機として転用された。防空任務も与えられているが、空対空戦闘には不向きといわれている。
最大速度マッハ　1.6。



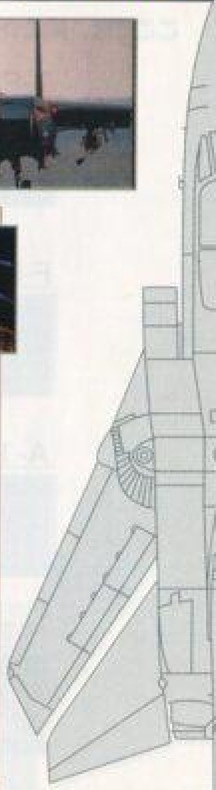
A-4

SPEED‥‥初期LEVEL.1
ATTACK ‥‥初期LEVEL.2
DEFENSE‥‥初期LEVEL.1
STABILITY‥‥初期LEVEL.1
発着艦‥‥　可能

40年以上に渡って運用され続けている軽攻撃機。小型軽量で機動力も高く　空母上での占有面積も小さい。湾岸戦争ではクウェ　ト空軍がイラク攻撃に使用。
最大速度マッハ　0.9。

DATA







F-4

SPEED ……初期LEVEL.1
ATTACK ……初期LEVEL.2
DEFENSE ……初期LEVEL.1
STABILITY ……初期LEVEL.2
発着艦……可能

全天候戦闘機の傑作機といわれている。双発、複座で攻撃機としても使える。1958年にアメリカで開発されて以来、多くの国で配備されている戦闘機。
最大速度マッハ 2.24。



MIG-21

SPEED ……初期LEVEL.1
ATTACK ……初期LEVEL.1
DEFENSE ……初期LEVEL.1
STABILITY ……初期LEVEL.3
発着艦……不可能

旧ソ連が開発した戦闘機で、最高速度はもとより 運動性能 離着陸性能が高く、軽量かつ安価なため、多くの国で配備され、中小の国では今でも主力戦闘機として使われている。
最高速度マッハ 2.15。



ここでは、昇級やクリア条件によって使用できる機体を紹介します。

T-F3



SPEED……LV.2
ATTACK……LV.2
DEFENSE…LV.1
STABILITY…LV.2
発着艦……不可能

M-2000

SPEED……LV.2
ATTACK……LV.2
DEFENSE…LV.2
STABILITY…LV.3
発着艦……不可能



F-5E



SPEED……LV.1
ATTACK……LV.2
DEFENSE…LV.2
STABILITY…LV.2
発着艦……不可能

F-16

SPEED……LV.3
ATTACK……LV.3
DEFENSE…LV.3
STABILITY…LV.5
発着艦……不可能



A-10



SPEED……LV.1
ATTACK……LV.2
DEFENSE…LV.2
STABILITY…LV.2
発着艦……不可能

A-6

SPEED……LV.1
ATTACK……LV.2
DEFENSE…LV.2
STABILITY…LV.1
発着艦……可能



F-14



SPEED……LV.3
ATTACK……LV.4
DEFENSE…LV.2
STABILITY…LV.3
発着艦……可能

※ここに紹介するレベルは、すべて初期のものです。

F/A-18



SPEED………LV.3
ATTACK ……LV.4
DEFENSE…LV.4
STABILITY …LV.4
発着艦………可能

F-22

SPEED………LV.4
ATTACK ……LV.4
DEFENSE…LV.5
STABILITY …LV.5
発着艦………不可能



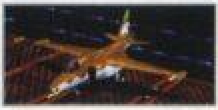
MIG-29



SPEED………LV.3
ATTACK ……LV.3
DEFENSE…LV.3
STABILITY …LV.4
発着艦………不可能

SU-25

SPEED………LV.1
ATTACK ……LV.2
DEFENSE…LV.2
STABILITY …LV.1
発着艦………不可能



F-117A



SPEED………LV.1
ATTACK LV.3
DEFENSE…LV.5
STABILITY …LV.5
発着艦………不可能

MIG-31

SPEED………LV.4
ATTACK LV.4
DEFENSE…LV.3
STABILITY …LV.3
発着艦………不可能



F-15

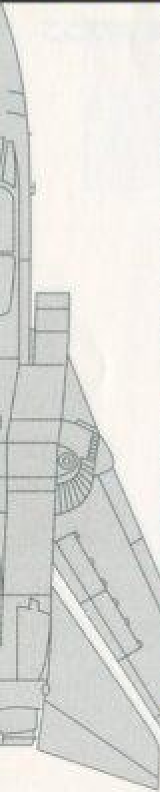


SPEED………LV.3
ATTACK ……LV.4
DEFENSE…LV.3
STABILITY …LV.3
発着艦………不可能





DATA



SU-27



SPEED ········· LV.3
ATTACK LV.4
DEFENSE ··· LV.4
STABILITY ··· LV.4
発着艦 ·········· 可能

RF-M

SPEED ········· LV.2
ATTACK ······ LV.3
DEFENSE ··· LV.2
STABILITY ··· LV.3
発着艦 ·········· 可能



SU-35



SPEED ········· LV.4
ATTACK ······ LV.4
DEFENSE ··· LV.4
STABILITY ··· LV.4
発着艦 ·········· 不可能

EF2000

SPEED ········· LV.4
ATTACK LV.4
DEFENSE ··· LV.4
STABILITY ··· LV.5
発着艦 ·········· 不可能



J35



SPEED ········· LV.2
ATTACK ······ LV.2
DEFENSE ··· LV.2
STABILITY ··· LV.3
発着艦 ·········· 不可能

F-20

SPEED ········· LV.2
ATTACK ······ LV.2
DEFENSE ··· LV.2
STABILITY ··· LV.2
発着艦 ·········· 不可能



JAS39



SPEED ········· LV.3
ATTACK ······ LV.3
DEFENSE ··· LV.2
STABILITY ··· LV.4
発着艦 ·········· 不可能

X-29

SPEED ········· LV.2
ATTACK ······ LV.1
DEFENSE ··· LV.2
STABILITY ··· LV.4
発着艦 ·········· 不可能



使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると　機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また　中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し　ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると　けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので　絶対におやめください。●ディスクは両面とも　指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり　鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で　内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク　あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所　暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ　破損等に関しては補償いたしかねますので　あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり　点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると　一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



SLPS 00954